

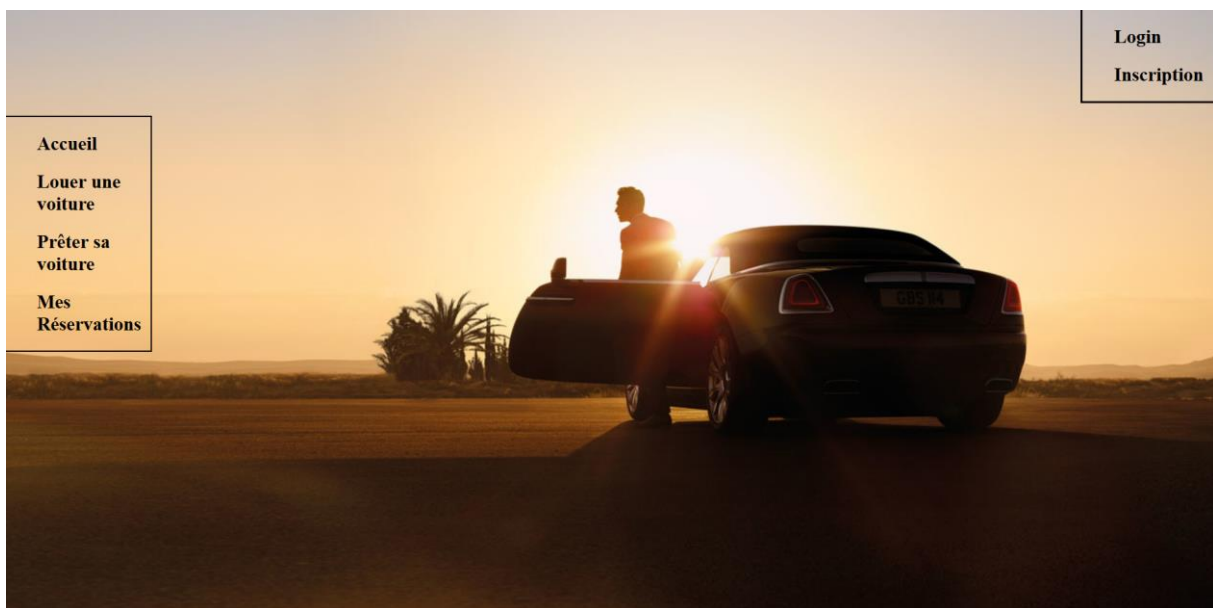
Rapport Projet Web

4A Semestre 1



I- Description du projet

Afin de répondre aux attentes du projet, nous avons décidé de partir sur un site web basé sur la location de véhicule de particulier à particulier. Le site est composé de plusieurs pages permettant d'accéder aux différentes fonctionnalités du site. Ces fonctionnalités répondent aux différentes contraintes demandées. Lorsque l'on arrive sur le site, on peut donc y voir 6 onglets différents.



L'onglet « Accueil » permet d'accéder à la page principale du site, où toutes les informations sur l'entreprise et une petite introduction sur les possibilités de cette application sont détaillées.

L'onglet « Louer une voiture » fait apparaître une page où l'on doit rentrer les dates pendant lesquelles l'on souhaite réserver un véhicule. Ceci nous emmène ensuite à la liste des voitures disponibles durant cette période. Une fois cette tâche terminée, le véhicule est ajouté à l'onglet « Mes Réservations » afin de permettre à l'utilisateur de modifier ou supprimer une réservation s'il le souhaite.

L'onglet « Prêter sa voiture » fait apparaître plusieurs logos de marque de voiture différents. Ce site étant un prototype, nous n'avons pas mis l'ensemble des marques possible car cela serait trop long. Nous en avons donc mis 4 : Mercedes, Citroën, Renault et BMW.

Enfin, les onglets « Login » et « Inscription » permettent de s'enregistrer sur le site afin de pouvoir accéder aux différentes fonctionnalités. Si l'utilisateur n'est pas connecté, il sera automatiquement redirigé vers la page « Login ».

II- Conception et organisation du travail

Pour commencer ce projet, après avoir défini notre sujet, nous avons immédiatement mis à plat toutes les tâches à réaliser en triant chaque tâche par catégorie (Must have, Should have, Nice to have). Nous nous sommes ensuite répartis les principales choses à réaliser afin que notre site soit fonctionnel. Gaetan a travaillé sur la partie Logging et NodeJS tandis que Valentin s'est occupé de toute la partie HTML/CSS et VueJS.

Nous avons donc démarré directement le projet en partant sur nos parties respectives. Pour ma part, je me suis lancé dans la partie HTML/CSS en créant une première page, l'accueil du site web. Pour ceci, j'ai commencé par créer les bases d'une page HTML en m'aidant du tutoriel OpenClassroom. Dans le même temps, j'ai travaillé sur la partie CSS afin d'apporter un design de base à la page que j'ai ensuite pu faire évoluer en fonction des différents apports que je rajoutais au fur et à mesure.

Je me suis ensuite penché sur la partie VueJS permettant de modifier la page sans avoir à créer de deuxième fichier html comme j'avais pu le faire l'an dernier. N'ayant jamais utilisé de JavaScript, je me suis aidé du code proposé par le professeur afin de me lancer. J'ai aussi suivi une partie du tutoriel Mozilla ce qui m'a beaucoup aidé pour établir les fonctions présentes dans le VueJS. Ceci m'a donc permis de faire apparaître/disparaître les détails de chaque page.

Une fois toutes les pages terminées, nous avons enfin un prototype visuel viable pour notre site. J'ai ensuite récupéré la première partie du travail de Gaetan, concernant la page « Login » et « Inscription » afin de les ajouter au site web.

Cependant, VueJS ne permet pas d'utiliser un serveur et donc de réaliser une page qui conserve les données lorsqu'on l'actualise. Nous avons donc utilisé Node.js qui est une plateforme libre afin de réaliser un serveur. Cependant, son utilisation demande des « routes » qui permettent de communiquer entre la partie serveur et la partie client. Nous avons donc créé ces routes. Ces dernières nous ont permis l'accès aux différentes données du serveur permettant alors les interactions suivantes :

- ajouter des données au serveur (réussi)
- consulter des données du serveur (réussi)
- vérifier si des informations correspondent aux informations de la partie client (réussi)
- supprimer des données du serveur (non réussi)
- modifier des données du serveur (non réussi)

Lorsque l'on ajoute des données au serveur, elles sont implémentées dans des array (tableau). Lorsque l'on consulte les données du serveur on copie les informations du serveur sur un tableau sur la partie client puis on consulte les informations du tableau qui se situe sur la partie client.

Nous avons aussi créé un système d'inscription et de connexion afin de pouvoir accéder aux offres des autres utilisateurs du site. Son fonctionnement consiste à demander à l'utilisateur de s'inscrire mais en imposant une règle spécifique. Celui-ci ne peut s'inscrire que si les deux mots de passe correspondants. Nous avons réalisé la partie connexion permettant de se connecter.

Nous avons ensuite utilisé Npm qui est le gestionnaire de paquets officiel de Node.js. Ce dernier permet d'installer simplement les différents paquets nécessaires au bon fonctionnement du serveur. Nous avons par exemple installé express ou json avec celui-ci.

Afin de le mettre sur internet, nous avons mis le projet sur github pour ensuite le glitche,

III- Problèmes rencontrés

Tout au long de ce projet nous avons rencontré différentes difficultés. La première a été le langage JavaScript. N'ayant jamais travaillé sur celui-ci, il nous a fallu un peu de temps pour apprendre, comprendre et rechercher les différentes fonctions dont nous avions besoin ce qui nous a beaucoup ralenti lors de la réalisation de ce projet.

Nous avons aussi mal anticipé les besoins du code ce qui a engendré beaucoup de retard et de ce fait l'impossibilité de réaliser certaine tâche. Par exemple, afin de supprimer ou de modifier un objet il est nécessaire de posséder son id. Cependant cette nécessité a été découverte trop tard.

Finalement, le facteur temps a été le principal problème de ce projet. En effet, les problèmes précédemment citées ont provoqué un ralentissement lors de la réalisation du projet. De plus, l'intervalle des séances de TP étaient trop courtes afin d'acquérir l'ensemble des nouvelles connaissances (pour des personnes qui débutent). Nous empêchant de comprendre toutes les subtilités du cours.

IV- Amélioration possibles

N'ayant pas eu beaucoup de temps pour réaliser ce projet, nous n'avons pas pu faire tout ce que nous souhaitions. Certaines fonctions comme la suppression ou la modification ne sont pas opérationnelles. De plus, comme dit précédemment, ce site est pour le moment un prototype et n'est donc pas utilisable. Pour le rendre utilisable, nous devrions créer un système de paiement sécurisé par carte bancaire ou Paypal par exemple. Dans une autre optique, nous pourrions aussi ajouter une fonctionnalité permettant de d'ajouter une photo au véhicule que l'on souhaite prêter. Nous pourrions aussi ajouter un système de contact direct entre les deux partis.